SUPER trucos

PLAYSTATION · DREAMCAST · NINTENDO 64 · GAME BOY COLOR

2 PARASITE EVE II

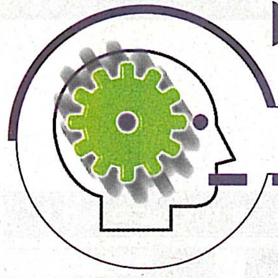
R. Dreamer desgrana paso a paso los misterios de esta gran aventura de Square y te conduce hasta sus dos sorprendentes finales.



SPIDER-MAN

Los passwords que te concederán inmunidad y te darán acceso a todos los niveles.

16 PÁGINAS CON TODAS LAS CLAVES Y SECRETOS DE LOS MEJORES VIDEOJUEGOS DEL MOMENTO



SUPER trucos



AYA ESTA MUY CERCA DE DESCUBRIR HASTA QUE PUNTO SE ENCUENTRA INVOLUCRADA EN LA TRAMA DE PARASITE EVE II. EN ESTA OCASION, OS OFRECEMOS LA SEGUNDA Y ULTIMA PARTE DE LA GUIA DEL JUEGO, EN LA QUE EXPLICAMOS COMO LLEGAR AL FINAL Y OBTENER EL EPILOGO BUENO. DE TODAS FORMAS, SI NO TIENES PACIENCIA, TE EXPLICAMOS EL CAMINO ALTERNATIVO.





Una vez hayas salvado tienes dos posibilidades. Seguir a Kyle Madigan o a Pierce.

KYLE

Sube por el ascensor y cuando Aya alcance la planta B2, Kyle te dará la tarjeta de Yoshida. Ahora continuaremos con Pierce. Después del siguiente punto se juntarán ambos caminos.

PIERCE



Tienes que regresar a la planta B4 y entrar por la puerta de la Luna. Te conducirá por el pasaje del pozo hasta Dryfield. Flint, el perro de Douglas te estará esperando. Ahora continúa tu camino, eliminando a todo bicho viviente, hasta que llegues a la Torre del Agua. Allí encontrarás a Pierce acorralado por varias criaturas mitocondriales. Liberale y te dará la llave de su coche antes de desmayarse. Regresa al lugar donde estaba aparcado el sedán de Aya y encontrarás también el vehículo de tu compañero. Abrelo y recoge los objetos que halles. Después dirige tus pasos a la máquina de hielo y recoge una bolsa con cubitos. Corre rápidamente a visitar a Pierce y dale el hielo. Repite la operación tres veces y el muchacho te recompensará con otros tantos valiosos objetos. Después, regresa al nivel B2 del refugio.



PIERCE Y KYLE

Toma el ascensor de la zona sur para ir a la planta B1. En el corredor que da acceso al almacén y a los dormitorios lucha contra la NMC y consigue la tarjeta de Bowman. Regresa a B2 y utiliza la tarjeta(s) para abrir nuevas zonas del complejo. Finalmente llegarás al laboratorio. Aquí hay un ordenador portátil que tiene el fondo de pantalla relleno con la palabra MELISSAMAYA y un gusano paseándose por el borde superior. El ordenador está infestado por un virus y es necesario encontrar el código para acceder a la información que contiene. Mira en el tablón blanco de esta sala y encontrarás una nota donde se dice como romper el código. La respuesta está en la revista Aerith que ha tomado prestada Yoshida. Así que ponte en marcha para buscar la litera del científico en los dormitorios. Toma la revista y verás que tienes que poner las letras en orden alfabético y poniendo el número de veces que se repite. Por lo tanto, la contraseña sería la siguiente: A3EILM2S2Y. Al introducirla, el ordenador te hará tres preguntas (hay varias preguntas que variarán aleatoriamente, sobre Parasite Eve y las mitocondrias). Sólo si respondes correctamente podrás acceder a toda la información sobre la organización que se encuentra detrás de las investigaciones que han provocado todo este desastre. Y de sorprendentes secretos que afectan a la mismísima Aya. Cuando termines de leer, el teléfono del laboratorio sonará. Dependiendo del camino que hayas seguido, esta-







PARASITE EVE II

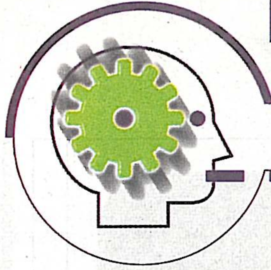
KEY ITEM
Tarjeta
NOTICE
Has obtenido:
Tarjeta

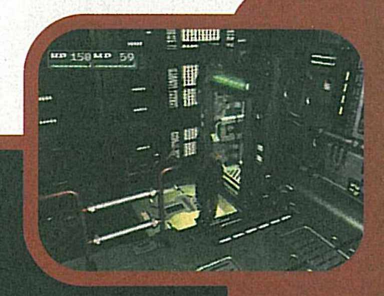
He abierto la cerradura
con la [Tarjeta de Bowman].

¿Cómo hacer frente al virus
de ordenador "Fake Keeper"?

Checking password...
OK
Password:

AYA
3) Preguntas
> ¿Qué son l





rás hablando con Kyle o con Pierce. Ahora tienes acceso al Pod Gantry Service.

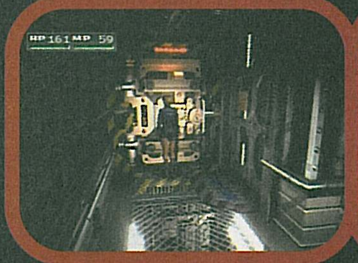
KYLE

Kyle te estará esperando y ambos contemplaréis alucinados el engendro que han creado allí. Después ve hacia los controles de la sala y observa el monitor. Pulsa el primer, tercer y último botón a la derecha y utiliza el botón inferior para mover las cámaras. De esta forma abrirás la puerta del parking subterráneo. No olvides desactivar los lasers y pon en funcionamiento el ascensor que conduce a Shambala. Cuando hayas terminado, dirígete junto a Kyle al ascensor y desciende a la zona de biosfera del complejo.



PIERCE

En esta ocasión será Pierce el que te espere en la inmensa sala con el mutante gigante. Te dirá que mires todas las cámaras. Cuando encuentres la que vigila Shambala tendrás que pasar por todos los mapas hasta encontrar el correspondiente a esta parte del Refugio. Termina de hablar con Pierce y pulsa el botón del primer monitor, hazlo en éste de nuevo y sigue con el tercero y con el último, apaga los lasers de seguridad y acciona el ascensor que conduce a Shambala. Este se encuentra en B2, entra en él y prepárate para visualizar unas cuantas escenas antes de llegar al final de tu viaje.







KYLE Y PIERCE

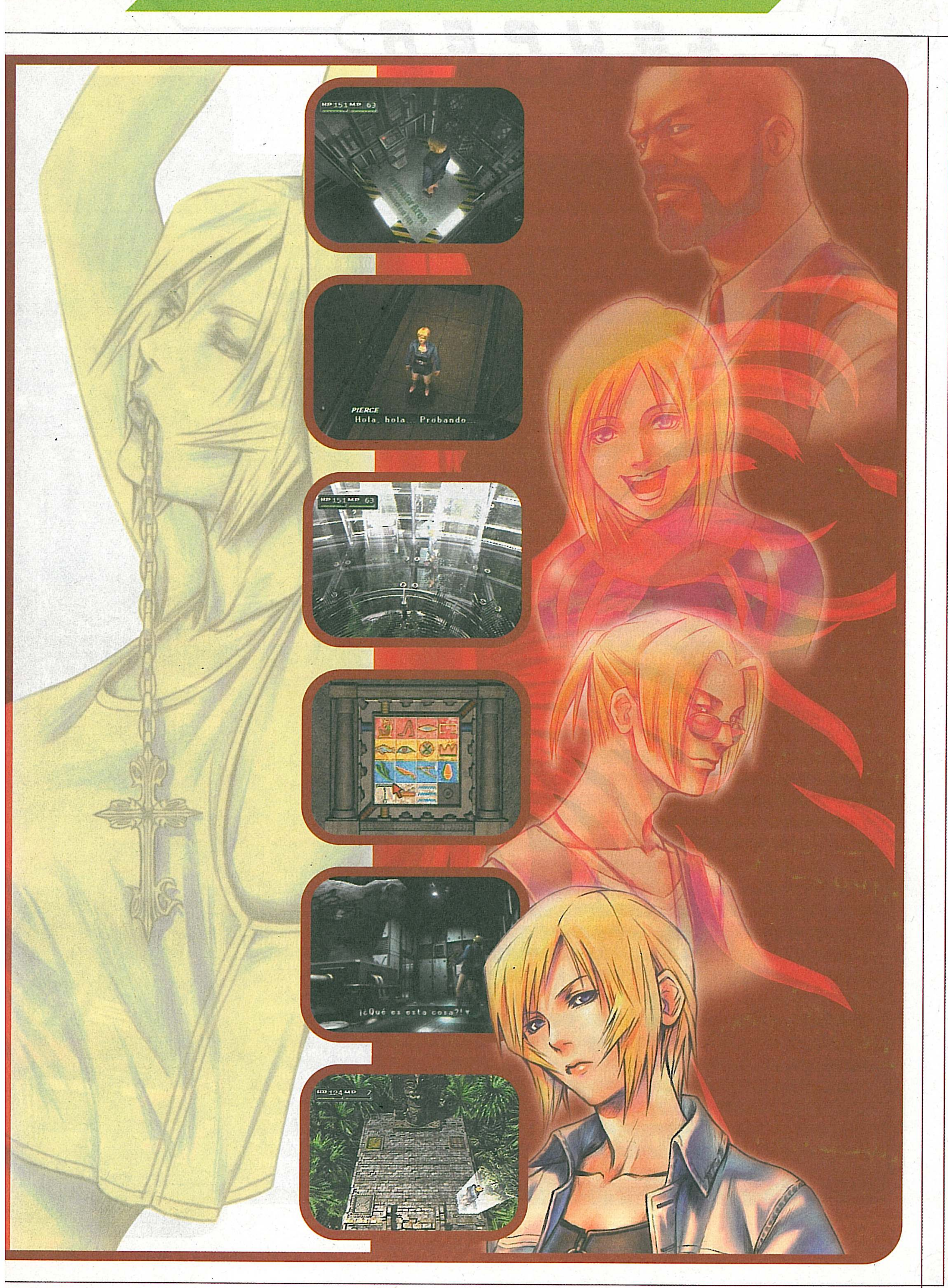
Visita la parte sur de Shambala. Entra en el templo hasta que llegues a la puerta trasera y encuentres la entrada cerrada a otro edificio. Enfrente hay una piedra con 3 combinaciones de 4 símbolos cada una. Anótalas y vuelve al templo. En una sala hay un panel con 15 símbolos. Muévelos para obtener las combinaciones que viste en la piedra teniendo cuidado de que cada una esté situada en la columna (amarillo), fila (azul) o diagonal (rojo) correspondiente a su color. El color azul abrirá el ataúd que hay frente al panel. El amarillo, tres escarabajos gigantes y el rojo la puerta que accede a la sala del generador. Es la que permanecía cerrada frente a la piedra con los símbolos. Entra y cuando se active el modo combate dispara primero al panel de control. Después bastará con terminar con la bestia. De esta forma se abrirá la puerta que da acceso a la zona norte de Shambala. Ese será tu próximo destino. Cruza el bosque y sigue el camino de la izquierda. Te conducirá a una pirámide. Todavía no tienes que subir, antes gira 4 veces la piedra que hay cerca de las escaleras para formar una figura. Aquí se explica unos sencillos símbolos númericos. Un punto corresponde al número 1, una línea equivale al número 5 y así hasta llegar al número 12. Abandona la zona y avanza hasta encontrar el túnel submarino. Saldrás a un lago artificial plagado de bestias acuáticas. En la primera plataforma hay otra piedra en la que encontrarás colores unidos con símbolos numéricos como los que había junto a la pirámide. Memoriza la relación y regresa a la pirámide para ejecutar los pasos correspondientes. Azul 6 veces, blanco 2 veces, rojo 3 veces y amarillo 5 veces. El puente que enlaza con la isla estará ahora en la posición correcta. Retrocede hasta










PIERCE
Hola, hola... Probando...
¡¿Qué es esta cosa?!



la plataforma acuática y entra en la isla. Una apertura en el suelo te conducirá a un nivel inferior. Lucha contra las criaturas acuáticas hasta que aparezca la auténtica bestia parda que se escondía en lo más recóndito de las profundidades. Cuando termines con ella, inspecciona el charco de sangre que ha quedado en el agua para recoger un objeto con forma de calavera. Ahora es necesario volver a la pirámide. Sube la palanca para que el puente regrese a su posición original. Accede a la otra orilla del lago y examina la tabla de piedra con símbolos. De vuelta a la pirámide, ejecuta la combinación que viste en la piedra (R, Am, Az, B, Az, B, R, Am, B, Az, Am, R) para abrir la puerta oeste de la planta de energía. Cuando entres en este edificio sube a la segunda planta y deshazte de la segunda criatura que alimenta los generadores. Ahora puedes dirigirte al ascensor que te condujo hasta Shambala. Cuando llegues a la zona B2, entra en el otro ascensor y desciende. El ascensor que estaba fuera de servicio ya se ha activado al acabar con los generadores de energía. Dispara a los altavoces y después baja en el ascensor al pasillo de la zona B6, con 3 altavoces y un ANMC. Acaba con ellos y verás a la niña que ha aparecido en los sueños de Aya a lo largo del juego. Síguela hasta la siguiente habitación y la encontrarás manejando una impresionante criatura. Primero termina con los altavoces laterales. Después, la mejor opción para terminar con ella es el lanzagranadas, ya que de esa forma conseguirás paralizar sus ataques y vencerla sin recibir daño alguno. Si utilizas balas, tendrás que esquivar sus ataques. No es difícil, pero cuando llega la combustión la única posibilidad es correr hacia el bicho y la barrera que protege a la niña te lanzará al suelo. De esta forma te librarás de las llamaradas que barren la habitación. Una vez exterminada la criatura, la chica volverá a huir corriendo y aparecerá Kyle (las escenas que suceden a continuación tendrán pequeñas variaciones dependiendo del camino elegido). Tras la conversación inspecciona la habitación cuidadosamente para hallar objetos, habla con Kyle una vez más y cuando te muevas hacia Eve la puerta se abrirá dando paso a los Golems. Kyle romperá la ventana para que Eve y Aya salten a la habitación adyacente. Antes de que el gas que han lanzado los Golems llene la sala, ve hacia la esquina noroeste del laboratorio y recoge una botella de la estantería. Después, examina las cápsulas que hay frente a la ventana. Entonces habla con Eve. Ahora tienes que dirigirte hacia el ascensor (siempre caminando, ¡no corras!) comprobando que la niña sigue tus pasos. No pierdas mucho tiempo, la habitación estará repleta de gas y aquí puede terminar tu partida. En cuanto lleguéis a Shambala Eve saldrá corriendo y a Aya le tocará seguirla de nuevo. Avanza hasta alcanzar el túnel submarino donde te espera el Golem nº 9 que ha capturado a Eve. Tras una animada charla, te abandonará llevándose a la pequeña y dejando un rastro de Golems dispuestos a liquidar a Aya. Limpia Shambala de Golems (salva partida) y dirígete hacia la Armería. A lo largo del camino tendrás que luchar repetidas veces. Una vez allí, recarga municiones y todos los items que te sean necesarios. Una buena opción es utilizar el Hammer como complemento, ya que sus descargas eléctricas te permitirán librarte fácilmente de los Golems. Cuando estés listo regresa a la sala con la inmensa criatura mutante, aquí podrás desactivar de nuevo los lasers de seguri-

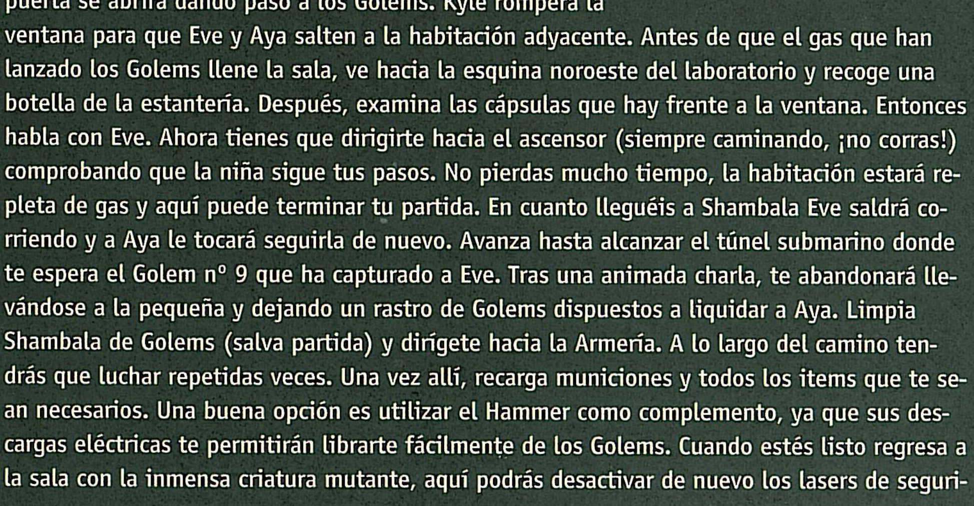




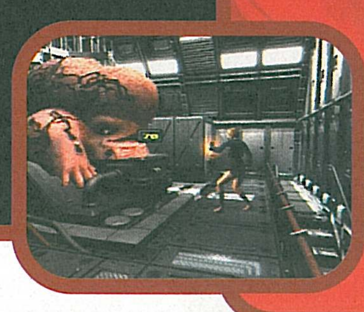


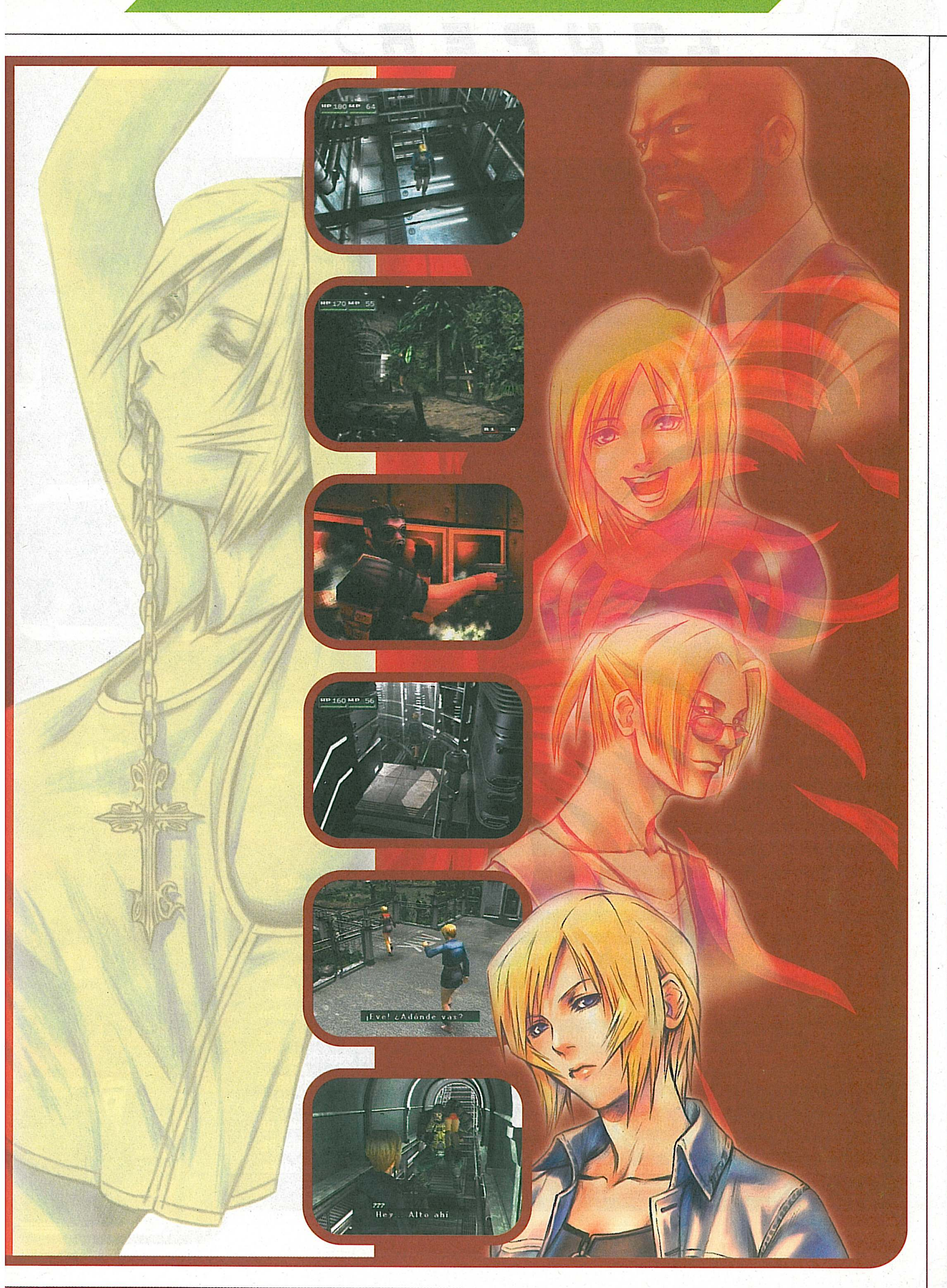


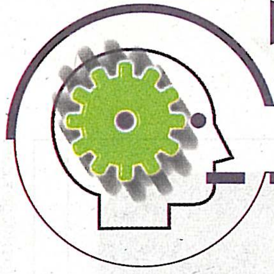









HP 180 MP 64
HP 170 MP 55
HP 160 MP 56
¡Eve! ¿Adónde vas?
???
Hey... Alto ahí





dad y quitarte un problema bastante irritante y además tienes que recoger el mensaje que te ha dejado Pierce. Llama a M.I.S.T. para contarle a Jodie la información que acabas de obtener. Después continúa con la exterminación de seres mutantes y Golems para dirigirte finalmente al parking subterráneo. A la derecha de las puertas del garaje hay un panel con las llaves de un coche eléctrico. Vuelve a examinar el panel y pulsa los botones Azul y Amarillo para que salga el Jeep de color rojo. Ahora busca el otro panel del parking y utiliza la tarjeta de Yoshido o de Bowman para abrir las puertas. Sube al Jeep y al otro lado del túnel te hallarás con unas puertas que no se abren. Sal por la salida lateral, ten cuidado, en el camino que conduce a la salida encontrarás algún que otro Golem. No olvides inspeccionar la moto para coger el osito de peluche de Eve. Después entra en la habitación de los guardas y activa el interruptor. Finalmente, abre las puertas dobles, pelea contra dos Golems y sal al exterior del complejo. Tras la secuencia, Aya se encontrará en una tienda del ejército. Al hablar con el teniente le preguntará si puede entrar de nuevo en el Refugio.



Después, revisa la tienda, seguramente encontrarás cosas útiles. Cuando salgas, si Flint (el perro de Douglas) está todavía vivo te dará un objeto y un mensaje de su dueño.





KYLE

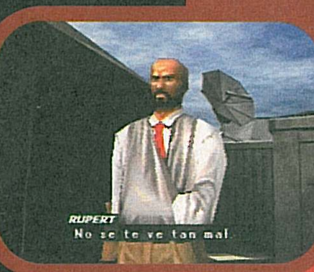


Rupert estará esperando a Aya afuera. Si hablas con él recibirás una Magnum y munición para la pistola más 25 balas de Maeda especiales para ANMC.

KYLE Y PIERCE

Jodie también está en el campamento del ejército. Aunque no obtendrás ningún objeto de interés de la compañera de Aya, ha traido distintas cosas para vender a un camión militar donde puedes comprar.

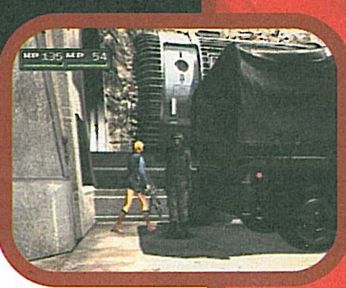




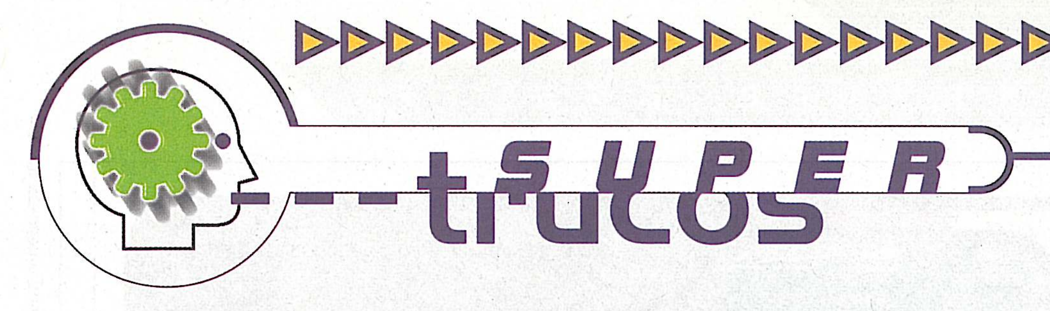
KYLE Y PIERCE

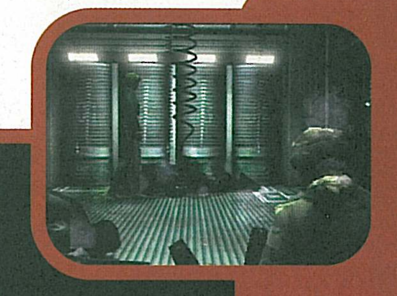
Llegados a este punto, es recomendable, por no decir imprescindible, que compres la Armadura Táctica. Para los que sigan la ruta de Kyle, deben llevar tantas balas de Magnum como sea posible. Equipa sólo dicha arma y las balas Magnum y Maeda. Si has seguido a Pierce, quédate con el rifle y con una pistola lanzagranadas. Con todo esto a punto, si Flint está vivo, dale el osito de peluche y el perro entrará en el refugio. Una vez que Aya está de nuevo en el parking, el teléfono sonará. Ahora no podrás abandonar este área. La única salida conduce al refugio. Aquí tienes dos posibilidades, limpiar de enemigos las zonas rojas del mapa para conseguir más dinero y experiencia o ir directamente al grano. Si estás en la ruta de Pierce ve a la cámara donde estaban congelados los Golems. Este es el último punto para conseguir el final bueno de Parasite Eve II, y allí te estará esperando Pierce. Después, dirige tus pasos hacia la sala de esterilización. En el descansillo hay un soldado que ha estado a punto de morir quemado. Flint se encargará de llevarle hasta sus compañeros. Estos te lo agradecerán con nuevos e interesantes items en el camión militar que bloquea la salida del garaje. Antes de continuar, asegúrate de tener un mínimo de 160 HP y al menos 60 MP con la armadura táctica puesta y pon al máximo tus PE de Tierra y Agua. Llevar por lo menos dos medipaks será suficiente y equipa en tu armadura






SELECT
MP5A5 6980
Cargador MP5 3980
PA3 1000
A512 12500
M4A1 2450
Cargador M4A1 1800
M9 980
M203 2130
TIENES 0
BP 10748
TOTAL 20 /20
Metralleta calibre 9 mm.
Flash incorporado.
SPECIFICATIONS
Muñeco de peluche
Oso de peluche todo raído.
Le falta un ojo.





todos los items extra que hayas conseguido (calavera de cristal, la rueda, el agua bendita y el talismán). Por último, recuerda que sólo necesitas la magnum y su munición correspondiente (ruta de Kyle) y el lanzagranadas (ruta de Pierce). Aclarado este punto, continuamos hacia el enfrentamiento final. Aya debe ir al lugar donde se hallaba la gigantesca criatura mutante (la sala con los monitores). Cuando entre tendrá lugar una interesante secuencia. Al finalizar, Aya abandona la sala, podrás comprobar que la chica ha perdido parte de su energía. Después, baja por el ascensor a la zona B2. Antes de que puedas avanzar para entrar en la parte inferior donde se encuentra Eve, serás atacado por un Golem invisible. Termina con él y prepárate para un poco de acción. La última criatura mutante tiene diferentes partes corporales. Nada más empezar el combate, activa la PE Anticuerpo. Después, céntrate en disparar a la cabeza del monstruo. Al acabar con dos partes de su cuerpo se abrirá el corazón. El rayo que lanza esta zona quita mucha energía, si no andas con cuidado puede acabar contigo con un único ataque. Ahora tienes dos opciones, acribillar primero las partes inferiores para que se mueva más lento o disparar sin compasión al corazón. Si eliges esta última, mientras la bestia se prepara no olvides recargar el arma, aumentar tu energía y activar el Anticuerpo. Una vez hayas terminado con ella, recorre el pasillo metálico hasta que veas un panel con un brillo rojizo. Utiliza la tarjeta de Yoshido o la de Bowman para subir un puente. Cuando trates de salvar a la niña una breve escena servirá de preludio para tu última batalla, contra Eve. Sus ataques te mantendrán bastante entretenido. La descripción de los mismos tiene en cuenta que estamos utilizando el lanzagranadas, si usas el Magnum dispara sin pensarlo, y recuerda mantener el Anticuerpo activado todo el tiempo. Cuando aparezcan unos puntitos brillantes sobre ella, se lanzará como un misil hacia la última posición que ocupe Aya. Entonces sal corriendo, espera a que Eve se teletransporte unas cuantas veces hasta que regrese al centro del puente, dispara entonces. Si te encuentras sobre el puente, Eve volará hacia arriba para impactar contra su superficie. Si no estás fuera del puente te alcanzará. También puede colocarse en al lado de Aya y disparar bolas de colores. En cuanto ocurra esto, activa Metabolismo para que las bolas no te afecten y dispara a Eve. Uno de sus peores ataques son los cánticos. En ese momento, la pantalla parecerá de gelatina. Después, Aya arderá, será víctima del Silencio y perderá todo su MP. Para frenar dicho ataque tienes que disparar dos veces rápidamente (con el lanzagranadas) o utilizar el PE que succiona vida de tus enemigos. Otro ataque de Eve despliega una sombra que si toca a Aya le afectará con Parálisis. Dispara a la sombra pero no te olvides de Eve, que seguirá atacando sin compasión. Bien, cuando por fin veas que Eve comienza a sangrar, aunque sus ataques serán mucho más rápidos, estás cerca de terminar con ella. Puedes utilizar el PE para quitar energía (le hará mucho daño) y pasará a mejor vida. Después, Aya y la niña serán rescatadas por Kyle y un equipo médico. Aquí termina la ruta de Kyle. Los que siguieron la de Pierce tendrán un buena recompensa. Si no viste a Pierce en la sala de congelación de los Golems, te perderás la secuencia final que ata todos los cabos sueltos de Parasite Eve II.







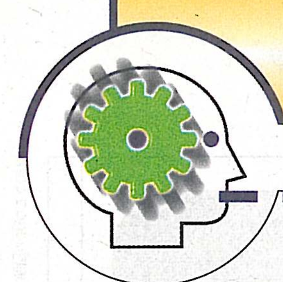








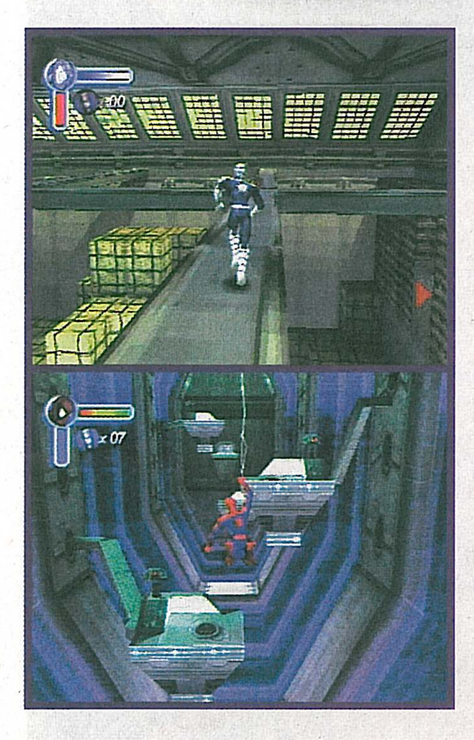

Ha llegado la mala de la película
No.9
Tranquilo...
No.9
Madigan
Bounty Mode



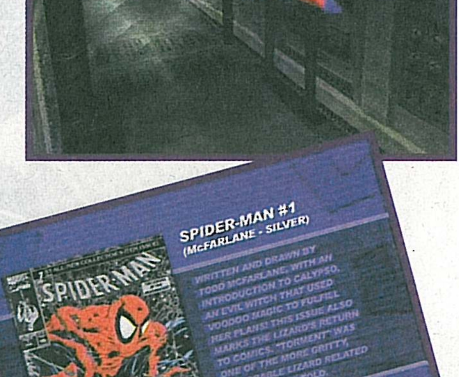
PLAYSTATION

SPIDER-MAN

TRUCOS ARACNIDOS







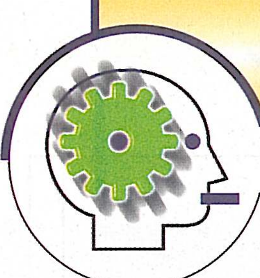
El brillante juego de Neversoft, protagonizado por uno de los superhéroes más famosos y carismáticos del mundo del cómic, no deja de sorprendernos. No sólo por la calidad técnica de la que hace gala cada uno de sus apartados, ya que sus creadores también han incluido también un completo repertorio de trucos para disfrutar a tope con Spiderman. Echémoles un vistazo. En el menú principal selecciona la opción Especial y dentro de ésta Trucos. Aquí puedes introducir cualquiera de estos códigos para encontrar los secretos del juego. Con DULUX conseguirás que nuestro superhéroe luzca un cabezón de espanto. Pero hay uno que resultará mucho menos aparente pero más útil, RUSTCRST, que te concede inmunidad. También es posible acceder a todos los niveles introduciendo XCLSIOR. Cuando abandones el menú de trucos comprobarás que ha aparecido una nueva opción en Especial para elegir fase. Si no quieres quedarte sin tela de araña en el momento más inoportuno utiliza la palabra STRUDL.



Para conseguir todas las portadas de los comics de Spiderman tan sólo tienes que poner ALLSIXCC. Los vídeos estarán a tu disposición con WATCH EM y si quieres averiguar si aún te falta algo por descubrir utiliza EEL NATS. Aún así te queda algo por ver. Con RULUR conseguirás ver al presidente de Neversoft. Lo encontrarás en Galería dentro de la opción Personajes.





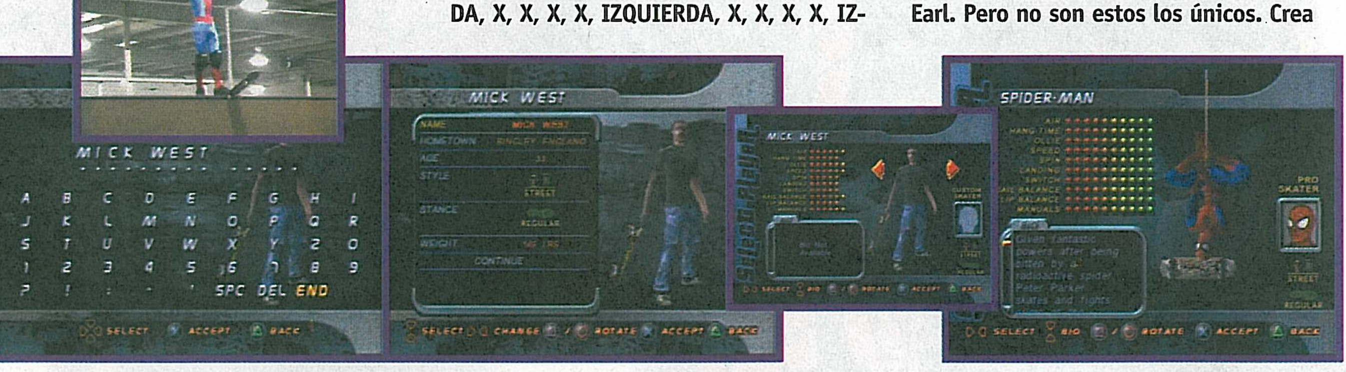


PLAYSTATION

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

STATS AL MAXIMO, VELOCIDAD, SPIDERMAN Y MUCHO MAS.





Para introducir los siguientes trucos tienes que pausar el juego y mientras mantienes apretado L1 ejecutar la correspondiente combinación. Si quieres que todos los Stats alcancen su máximo nivel pulsa, X, TRIANGULO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, ARRIBA, ABAJO. El siguiente truco te servirá para desactivar y activar la sangre del juego, DERECHA, ARRIBA, CUADRADO, TRIANGULO. Para obtener un especial infinito realiza esta combinación X, TRIANGULO, CIRCULO, CIRCULO, ARRIBA, IZQUIERDA, TRIANGULO, CUADRADO, y la barra de Special nunca se agotará. También es posible que los personajes vayan más rápido con ABAJO, CUADRADO, TRIANGULO, DERECHA, ARRIBA, CIRCULO, ABAJO, CUADRADO, TRIANGULO, DERECHA, ARRIBA, CIRCULO. Como curiosidad puedes hacer que tu patinador gane peso si pulsas X, X, X, X, IZQUIERDA, X, X, X, X, IZQUIERDA, X, X, X, X, IZQUIERDA. Si por el contrario, prefieres que permanezcan a dieta haz X, X, X, X, CUADRADO, X, X, X, X, CUADRADO, X, X, X, X, CUADRADO. Los dos últimos trucos pueden ser ejecutados varias veces tanto para aumentar como para disminuir de forma drástica el peso de los personajes. Para conseguir los patinadores de Neversoft tienes que dejar apretado L1 en el menú principal y pulsar, ARRIBA, CUADRADO, CUADRADO, TRIANGULO, DERECHA, ARRIBA, CIRCULO, TRIANGULO. Después tienes que ir a la opción Create a Skater, donde puedes introducir cualquiera de los siguientes nombres para acceder a los personajes ocultos: Jeremy Andersen, Aaron Cammarata, The Pouncer, Ralph D'amato, Edwin Fong, Noel Hines, Gary Desdanun, Joel Jewett, Ryan McMahon, Nolan Nelson, Nggdynln, Johnny Ow, Scott Pease, Silvio, Chris Rausch, Junki Saita, Kage, Aaron Skillman, Darren Thorne, Jason Uyeda, Mick West, Connor Jewett, Hudson, Robert Earl. Pero no son estos los únicos. Crea tu propio patinador y termina el juego con 100% y conseguirás a Spiderman que tiene cuatro trajes diferentes. Si terminas el juego con un 100% con Tony Hawk aparecerá McSqueeb, que no es otro que T. Hawk en los 80. Ahora, si obtienes tres medallas de oro con estos dos personajes te encontrarás con sendos vídeos. El primero con el superhéroe como protagonista y el segundo con un Tony Hawk en los comienzos de su carrera.

DREAMCAST

F355 CHALLENGE

MAS CIRCUITOS

Pulsa y mantén apretados X e Y en el menú de opciones. Aparecerá una nueva opción llamada Passwords. Sin soltar X e Y selecciónala e introduce cualquiera de los siguientes códigos para abrir cinco nuevos circuitos. Es importante respetar las mayúsculas y minúsculas, porque de otra forma no funcionaría la contraseña. Por último, si mantienes X e Y pulsados en el menú principal comprobarás que aparece la opción para jugar con cable.

PASSWORD	CIRCUITO
CinqueValvole	Fiorano
LiebeFrauMilch	Nurburgring
Stars&Stripes	Laguna Seca
KualaLumpur	Sepang
DaysofThunder	Atlanta

